PROCESO DE GESTIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL

FORMATO GUÍA DE APRENDIZAJE

GUÍA 9 - INTRODUCCIÓN A LA ANIMACIÓN DIGITAL

IDENTIFICACIÓN DE LA GUIA DE APRENDIZAJE

- **Denominación del programa de formación:** Técnico en integración de contenidos digitales
- **Código del programa de formación:** 524704
- **Nombre del proyecto:** (2504883) Desarrollo de estrategias de planeación y ejecución de comunicación visual para mipymes a través del uso de herramientas de integración de contenidos digitales.
- **Fase del proyecto:** Ejecución
- **Actividad de proyecto:** Ajustar la estrategia digital conforme a los elementos integrados según las necesidades del cliente.
- **Competencia:**
  Animar el contenido de acuerdo con técnicas y proyecto audiovisual
- **Resultados de aprendizaje alcanzar:**
  584310 - Crear la secuencia de la animación de acuerdo con el storyboard de la estrategia digital.
- **Duración de la guía:** 60 hora. 48 horas presenciales y 12 desescolarizadas

2. PRESENTACIÓN

GUÍA 9 - INTRODUCCIÓN A LA ANIMACIÓN DIGITAL



¿Te encanta la animación? ¿Quieres aprender cómo animar en uno de los programas de animación 2D más reconocidos en la industria? Pues, aquí te presentamos Adobe Animate (anteriormente conocido como Adobe Flash Professional) es uno de los programas más famosos de la casa Adobe. Animate es un estudio de animación que trabaja sobre "fotogramas"

Figura 1 Logo Animate: Tomada de: https://i1.wp.com/elpoderdelasideas.com/wp-content/uploads/adobe-animate-cc.png?fit=550%2C268&ssl=1

y está destinado a la producción y entrega de contenido interactivo para diferentes audiencias de todo el mundo sin importar la plataforma. En esta guía aprenderás el proceso de creación de animaciones 2D desde cero, utilizarás las herramientas de Adobe Animate, con muchos atajos y tips para hacer tu proceso de trabajo más eficiente y para que tú también puedas crear y perfeccionar tus animaciones.

¡Empecemos!

3. FORMULACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

3.1 Actividades de Reflexión inicial.

3.1.1 Actividad de Aprendizaje 09_1: Identificar la Importancia de la multimedia en el ámbito comercial.

Para dar inicio a esta actividad desarrolla los siguientes pasos:

- ***A.*** Observa los siguientes vídeos: ***Vídeo 1: Gatorade | Heart of a Lio – Vídeo 2 Nuevo MacBook Pro | La potencia en estado pro | Apple.*** Estos vídeos los encuentras en la carpeta de material de apoyo de esta guía.
- **B.** Sacas tus propias conclusiones con respecto a lo observado en los vídeos.
- **C.** Con tus conclusiones elabora una guía o presentación interactiva donde describas la importancia del contenido animado en el ámbito comercial. Traduce al inglés las palabras que te parezcan más relevantes y claves sobre el tema (Emplea elementos gráficos como imágenes, iconos y diferentes colores).



https://tuasesorvirtual.info/wp-content/uploads/2018/12/3.jpg

Nota: Para desarrollar la guía o presentación interactiva puede usar la siguiente herramienta:

https://genial.ly/es/

Video tutoriales de la herramienta **https://genial.ly/es/** lo encuentran en la carpeta de material de apoyo de la guía o a través del siguiente enlace https://www.youtube.com/watch?v=9QfJM_D4OVk

- Ambiente Requerido: Sala de cómputo.
- Materiales: Computadora, y conexión a internet.
- Duración Actividad 5 horas

3.1.2 Actividad de Aprendizaje 09_2: Introducción al contexto y terminología técnicos y conceptuales en procesos y desarrollo en animación digital.

El objetivo de la actividad es determinar el nivel de apropiación y aprendizaje de términos y conceptos relacionados con el tema de animación digital, para iniciar esta actividad realice los siguientes pasos:

a) se dividen a los aprendices del ambiente de formación conformando 2 grupos.
b) cada uno de los grupos realiza fichas con letras o silabas según el caso.
c) un moderador (el instructor) comenzará a mencionar o enunciar palabras relacionadas con la animación digital y las personas que tengan a su disposición las letras o silabas para conformar dicho concepto deben armar la palabra en el menor tiempo posible.
d) el grupo que lo logré primero se anota un punto de participación y el grupo que quedé de segundo deberá describir el significado del concepto.
e) (Hacer ruleta digital para escoger las palabras o conceptos)

- Ambiente Requerido: Sala de cómputo.
- Materiales: Computadora, y conexión a internet.
- Duración Actividad 5 horas

3.2. Actividades de contextualización e identificación de conocimientos necesarios para el aprendizaje.

3.2.1 Actividad de Aprendizaje 09_3: Conocer Adobe Animate y sus bondades.



Figura 3. Características Adobe Animate: Tomada de: https://www.domestika.org/es/courses/211-animacion-desde-cero-con-adobe-animate

En esta actividad realizaremos un reconocimiento de todos las bondades, características y ventajas que tiene el programa Adobe Animate para realizar animaciones 2D.

Para desarrollar esta actividad realice los siguientes pasos:

a. Conforme grupo de 2 integrantes.
b. Observa los siguientes vídeos: ***Introducción a Adobe Animate – Domestika Basics Josep Bernaus y Las bondades de Adobe Animate.*** *Los cuales* podrás encontrar en la carpeta Material de Apoyo de esta guía o a través del siguiente enlace: https://www.youtube.com/watch?v=MX9Njn6ams0
c. En el grupo de trabajo, discuta qué le parece la aplicación Animate para la elaboración de piezas publicitarias animadas e identifique cuáles son sus bondades, características y ventajas.
d. Elabore una imagen interactiva donde describa todas las características, bondades y ventajas que logró identificar del programa Adobe Animate.
e. Para realizar la imagen interactiva use la herramienta **https://genial.ly/es/**
f. Observa el tutorial como crear una imagen interactiva en ***Genially*** que encontrarás en la carpeta material de apoyo de esta guía o a través del siguiente enlace: https://www.youtube.com/watch?v=_CMPVKlw9PU
g. Finalmente expliquen y compartan con el resto del grupo los puntos que incluyeron en su imagen interactiva.



Figura 4. Imagen interactiva: Tomada de: https://i.ytimg.com/vi/Zo_atyHm0B4/maxresdefault.jpg

- Ambiente Requerido: Sala de cómputo.
- Materiales: Computadora, y conexión a internet.
- Duración Actividad 10 horas

3.3 Actividades de apropiación del conocimiento (Conceptualización y Teorización).

3.3.1 Actividad de Aprendizaje 09_4: Reconocer y usar la herramienta de Adobe Animate.

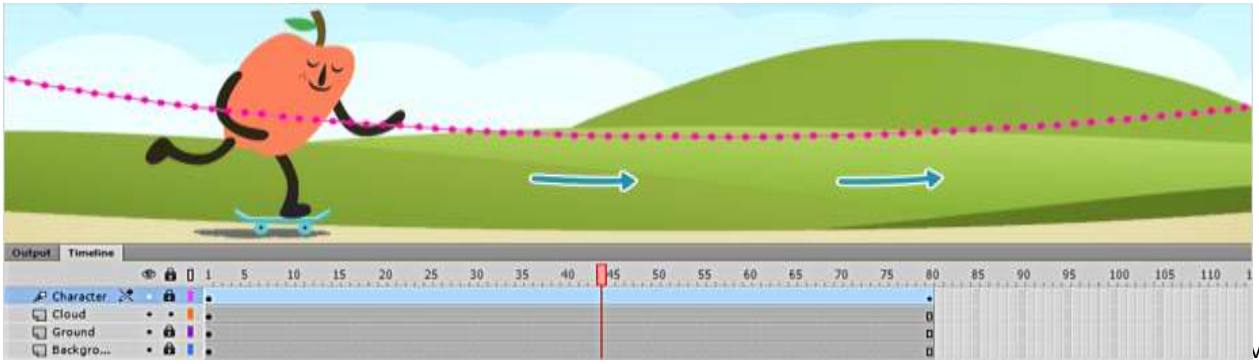


Figura 5. Interfase Adobe Animate: Tomada de: https://helpx.adobe.com/es/animate/using/about-motion-tween-animations.html

En este apartado se reconocerá la interfaz gráfica de Adobe Animate (Flash) y sus herramientas, para tal fin desarrolle el Taller **No. 1. *Taller_Reconociendo_Adobe_Animate*.**

- Ambiente Requerido: Sala de cómputo.
- Materiales: Computadora, software Adobe Animate o Flash y conexión a internet.
- Duración Actividad 20 horas



Figura 6. Introducción Adobe Animate: Tomada de: https://i.pinimg.com/originals/b6/f1/02/b6f102284e5cbc568b5dcbc6d72d41fe.jpg

3.3.2 Actividad de aprendizaje 09_5. Desarrollar el Instrumento de evaluación de conocimientos de la guía.

Dirigirse a la Plataforma territorium y desarrolle el cuestionario destinado para evaluar su conocimiento sobre esta guía. 01_3_Cuestionario_Guía_9_Introducción_Adobe_Animate.

3.4. Actividades de transferencia del conocimiento

3.3.1. Actividad de Aprendizaje 09_6: Construir las piezas animadas para publicitar un producto o servicio.

En esta actividad deberá aplicar todo lo aprendido en los ejercicios prácticos desarrollados para aprender el manejo del programa Adobe Animate, para ello debe construir 6 propuestas de piezas publicitarias animadas (Banner o gif animados) los cuales posteriormente serán empleados como recursos de publicidad para enriquecer el espacio en las redes sociales de la empresa que eligió para su proyecto. Para ver en detalle el desarrollo de esta actividad consulte el
Taller N.º 2. Construir Piezas Animadas publicitarias para redes sociales en Adobe Animate.

Ejemplos de Banner animados:
https://www.youtube.com/watch?v=K2IELrQX140
https://www.youtube.com/watch?v=i9FmdT4asvk

Ejemplos de piezas animadas para redes sociales:
https://co.pinterest.com/dipmiguel/motion-graphic/



Figura 7. Interfaz Adobe Animate: Tomada de: https://i.ytimg.com/vi/5eijYynindU/maxresdefault.jpg

Entrega de la evidencia: Nombrar los archivos como: **Pieza animada_1, Pieza_Animada_2. Pieza_Animada_3.**
cárguelo en su portafolio de aprendiz y posteriormente a la plataforma territorium en formato gif o Mp4.

- Ambiente Requerido: Sala de cómputo.
- Materiales: Computadora, software Adobe Animate o Flash y conexión a internet.
- Duración Actividad 20 horas

4. ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN

Tome como referencia la técnica e instrumentos de evaluación citados en la guía de Desarrollo Curricular

Evidencias de Aprendizaje	Criterios de Evaluación	Técnicas e Instrumentos de Evaluación
Evidencias de Conocimiento: Ejercicios prácticos de animaciones básicas. **Evidencias de Desempeño** Fluidez en la animación y coherencia, estética y funcionalidad en la propuesta gráfica. **Evidencias de Producto:** Piezas animadas para redes sociales que se emplearán como publicidad de su proyecto.	Demuestra conocimiento en las herramientas de animación Su trabajo es asertivo y demuestra solidez conceptual, estética y funcionalidad. Presenta las piezas animadas en los formatos solicitados	Las evidencias de conocimiento se evalúan con un cuestionario de forma presencial. A través de Técnica formulación de preguntas. Verifica la información del trabajo realizado en el aula por medio del auto diagnóstico entregado por el instructor por medio de lista de chequeo. El aprendiz Realiza las entregas de las Actividades en los formatos que se solicitan.

5. GLOSARIO DE TÉRMINOS

Angulación. Inclinación del eje de la cámara respecto al sujeto que ha de ser captado.

Ángulo contrapicado. Cuando la cámara se sitúa por debajo del sujeto.

Ángulo normal o neutro. Cuando el eje del objetivo está a la altura del sujeto, paralelo al suelo.

Ángulo oblicuo o aberrante. Cuando el eje de la cámara se inclina a derecha o izquierda de la vertical.

Ángulo picado. Cuando la cámara se sitúa por encima del sujeto.

Argumento o trama. Desarrollo de un tema por medio de la acción que se narra.

Atmósfera. Se denomina atmósfera al espacio de influencia de una película, al ambiente favorable o adverso que se pretende crear en determinadas escenas. En el cine la atmósfera se planifica con cuidado con el fin de lograr la comunicación interactiva entre lo que hay en la pantalla y el espectador. Para ello, toda la trastienda del cine se vuelve operativa, los decorados, la música, los movimientos de cámara, el ritmo, la puesta en escena, los sonidos ambientales.

Autor, Cine de… Es el realizado por directores que se caracterizan por algún estilo o cualidad, y que controlan todo el proceso cinematográfico, incluida la postproducción.

Banda sonora. Puede ser óptica, que se registra haciendo incidir un rayo luminoso que varía de intensidad con la variación de timbre y velocidad de sonido sobre una película virgen, magnética, cuando está adherida a la película en una banda estrechísima, o es una cinta de 35 mm., que se proyecta en doble banda. Físicamente es la tira óptica o magnética impresa a la izquierda de los fotogramas que almacena todos los sonidos. Figuradamente es el conjunto de sonidos del film: voz, música, efectos sonoros...y silencio. De forma incorrecta se llama así a la música de la película para su venta en disco.

Clímax: 1) momento crucial situado en el tercer acto, cuya existencia culmina el curso dramático de la acción y provoca la resolución de la trama. Suele producirse en el momento de mayor conflicto para el protagonista y, en la mayoría de los casos, a través de una decisión seguida de una acción, le conduce a la

consecución o no consecución definitiva de su meta dramática, por medio de una confrontación final con las fuerzas antagonistas. Habitualmente es el vehículo estructural que provee respuesta a la cuestión dramática que el público se ha ido planteando a lo largo de la historia. El clímax debería también resolver todas las subtramas contenidas en la historia, pendientes de resolución. Normalmente suele dar al público lo que espera, pero no en la forma que lo espera, subrayando el mensaje de la película.

2) Cenit de un desarrollo dramático determinado. Según esta definición se puede hablar del "clímax" de una escena, de una secuencia o de la historia en general.

Comedia. Género destinado a provocar risa y diversión.

Complicaciones: barreras dramáticas que obstaculizan el progreso del protagonista hacia su meta.

Concepto (logline): argumento básico de un guion descrito en unas pocas palabras que recogen su esencia, en tiempo presente. Los seguidores estrictos de la ortodoxia no permiten más de cinco líneas.

Conflicto: encuentro enfrentado de acciones, metas, emociones y deseos que tienen lugar en la historia.

Conflicto externo: conflicto dramático de un personaje con alguien o algo de su entorno.

Conflicto interno: conflicto dramático de un personaje consigo mismo por coexistencia de dos líneas de pensamiento, emoción o acción opuestas entre sí.

Consecuente: contenido dramático que adquiere sentido y relevancia especial gracias a que alguno de sus elementos se ha sembrado como antecedente de poca significación dramática en un periodo anterior. Se le conoce también como pay-off.

Continuidad/raccord/racor. En el guión es la construcción absolutamente detallada de la historia

V01 redactada de manera literaria, escena por escena y con sus diálogos. En el rodaje hay coherencia entre los elementos de un plano y los de los siguientes. Al rodarse las películas frecuentemente en desorden cronológico (ya que se filma atendiendo a campos de luz, decorados, intensidad de las secuencias, climatología o compromisos de disponibilidad de actores, medios o personal técnico), el cuidado de la continuidad es esencial para evitar rupturas en la fluidez de la acción o el diálogo, así como discrepancias en los detalles, grandes o pequeños.

Copyright: derecho de propiedad intelectual, y símbolo usado para denotarla, especialmente en los países anglosajones. Se simboliza con ©, el año de creación de la obra y el nombre de quien ostenta el derecho (que no tiene necesariamente porqué ser su creador). En Estados Unidos e Inglaterra existen diversos servicios online para registrar el copyright de obras audiovisuales y guiones.

Corte. Es la forma directa de efectuar la transición entre dos planos. Se llama también cambio de plano por corte simple.

Cortometraje. Película de una duración menor a 30 minutos.

Courier 12: La fuente más común – junto a la Courier New 12- que se usa internacionalmente para la escritura de guiones.

Crisis: punto en la acción dramática donde todo se detiene al alcanzar el punto más bajo; es una pausa dramática que inicia el último tramo hasta el clímax de la historia. Ante la “crisis” el protagonista se muestra tal y como realmente es y su reacción a ella es la que suele conducir al clímax.

Crédito. (Por rótulos, títulos). Anglicismo innecesario que se refiere a los títulos que anteceden o siguen a una película, en la que se citan todos los datos de realización de la misma. A veces se les denomina, en redundancia, títulos de crédito. Tienen una gran importancia para conocer lo que hay tras una película. Algunos directores se han esmerado en presentarlos de forma cinematográfica convirtiéndolos en verdaderas obras clásicas.

Cuadro. Zona delimitada por los cuatro bordes de la pantalla.

Decorados. Espacios artificiales de diversos materiales y en especial de cartón-piedra y madera que simulan lugares reales. Durante mucho tiempo los directores los preferían, debido a la facilidad para el control de la luz y para el movimiento de la cámara. A partir de los movimientos cinematográficos europeos tras la II guerra Mundial, los escenarios naturales, -rodar en las calles, por ejemplo- se hicieron cada vez más comunes.

Desarrollo: nombre que recibe el segundo acto de la estructura clásica, que tiene una duración aproximada del 50% del tiempo de la historia y se caracteriza por presentar una serie de complicaciones progresivas en el camino del protagonista hacia su meta dramática. En las historias de final feliz, el desarrollo suele culminar en un punto de crisis que da paso al tercer acto.

Descripción: detalle de lo que vemos en la película, especialmente acciones y aspectos visuales de las localizaciones, personajes o vestuario. Se describe siempre en tiempo presente y sólo se debe plasmar lo que se puede ver en la película. Es inadecuado describir sensaciones, pensamientos, acciones por venir, acciones pasadas, justificaciones, explicaciones y conceptos etéreos más allá de lo visible en ese mismo instante.

GFPI-F-135 V01

Desenlace. Es el momento final de un film, en el que se resuelve el relato, feliz, trágicamente o con final abierto a varias posibilidades.

Detonante: incidente situado en el primer acto y que determina una nueva dirección de la historia usualmente al provocar o imponer un rumbo distinto a su protagonista, ligado éste al conflicto dramático central que se plantea.

Deus ex machina: resolución de un conflicto por medio de la aparición de un elemento sin antecedentes que lo justifiquen. La resolución, conveniente a las intenciones del autor, cobra unos tintes providenciales o azarosos que el público no suele admitir, por inverosímiles.

DÍA: luz diurna que el guión indica que hay en el exterior mientras transcurre la escena, en contraposición a otros tipos de alternativa, como AMANECER, ATARDECER o NOCHE. En el guión, viene indicado en el encabezamiento de la escena, en mayúsculas, tras la localización y antecedido por uno o dos guiones. Se refleja en el encabezamiento de escena tanto si estamos en el exterior como en el interior. Ejemplo: INT. OFICINA –DÍA.

Diálogo: frases habladas por los personajes. A diferencia de otros formatos, en guión viene escrito con unos márgenes mayores al resto de las descripciones de la película, en el centro y debajo del nombre, en mayúscula, del personaje que lo emite.

Diálogos en off: aquellos que se expresan como pensamiento de los personajes, son pronunciados fuera de cuadro o forman parte de una narración. Se indican con la palabra OFF entre paréntesis y al lado del personaje que los pronuncia.

Diégesis: término de la semiótica utilizado para denominar a todos los elementos de la narrativa, ya estén presentes o no en imagen. Incluye tanto las acciones y diálogos presentes como los ausentes, mientras pertenecen a la historia narrada.

Diegético: perteneciente a la historia que se narra.

Director/Directora. Responsable creativo del filme.0 Es su función dirigir la puesta en escena a partir de un guión técnico en el que debe tener gran responsabilidad y libertad. Debe también supervisar el montaje, aunque no siempre los responsables de producción les permiten total libertad. Muchos directores aspiran también a producir con el fin de tener la libertad plena.

Disuelve a: término empleado, en ocasiones, para indicar una transición por encadenado de escenas.

Doblaje. Aplicar la voz en los diálogos tras el rodaje, y montaje, del filme. Se utiliza para poner en el idioma de los espectadores lo que se había rodado o producido en otro idioma.

Documental. Según Grierson, es un tratamiento creativo con imágenes reales. Es muy relativa la definición pues en el género documental, para presentar algo como real, se utilizan en la mayoría de las ocasiones unas grandes dosis de truco y manipulación.

Duración: tiempo estimado que dura la obra. En el formato estándar se suele calcular a página por minuto, realizando pequeños ajustes en función del supuesto ritmo de rodaje y de la pericia del guionista para extenderse de forma adecuada en la descripción de la acción – guardando la equivalencia con su tiempo en escena-, y no extenderse innecesariamente en otros detalles de poca presencia escénica. En formato no estándar, se debe recurrir a la pericia de quien lo estima.

Edición: Se llama así al montaje cuando se hace en vídeo o sistemas informáticos. En sentido amplio, editar es montar.

Edición Digital: Montaje elaborado mediante equipos informáticos, ya sea basado en hardware o software.

Efectos especiales (FX). Todo el cine está repleto de efectos especiales, ya sean difíciles o complicados, aunque generalmente se les asigna más a los que son peligrosos o complicados. Lo que sí es característico de ellos es que siempre responden a técnicas de trabajo, algunas muy sofisticadas. Pueden ser mecánicos, sonoros, físicos, químicos, cinéticos... La lluvia, la niebla, los terremotos, el fuego, los cristales trucados, la nieve, la sangre falsa, etc.

6. REFERENTES BIBLIOGRÁFICOS

Zettl, Herbert. Television production handbook. Wadsworth Publishing Company, Boston, 1999.

Hunt, Robert Edgar. Dirección. Bases del cine. Parramón Ediciones. Barcelona, 2010.

Chion, Michel. Cómo se escribe un guión. Signo e imagen. Ediciones Cátedra. Madrid, 2006.

SITIOS WEB

http://www.bbc.co.uk/worldservice/arts/features/howtowrite/screenplay.shtml http://www.screenwriting.info/

http://www.creative-writing-now.com/write-a-movie-script.html

http://www.crackingyarns.com.au/2011/05/01/30-questions-to-ask-a-screenplay/

https://genial.ly/es/

https://www.goconqr.com/es

https://www.youtube.com/

https://www.adobe.com/la/products/animate.html

7. CONTROL DEL DOCUMENTO

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha
Autor (es)	**Rosalba Cabrales Espitia**	**Instructora**	**Articulación**	**06/12/2021**

8. CONTROL DE CAMBIOS (diligenciar únicamente si realiza ajustes a la guía)

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha	Razón del Cambio
Autor (es)	**César Barón Romero**	**Instructor**	**Articulación**	**06/07/2022**	**Actualización**

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha	Razón del Cambio
Autor (es)	**César Barón Romero**	**Instructor**	**Articulación**	**27/10/2022**	**Actualización**